

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah atletik yang di gunakan di Indonesia memiliki makna sebagai cabang olahraga yang memperlombakan nomer-nomer jalan, lari, lompat, dan lempar. Karena atletik ini memiliki bentuk kegiatan fisik yang beragam dan banyak orang yang menggunakannya sebagai media untuk memulai kegiatan fisik pada hampir semua cabang olahraga, maka seringkali atletik di sebut sebagai Ibu dari semua cabang olahraga (*mother of sport*). Atletik merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai tingkat Sekolah Lanjut Tingkat Atas, sesuai dengan SK Mendikbud No. 0413/U/87.

Prinsip dasar lompat jauh adalah membangun awalan yang secepat-cepatnya dan melakukan tolakan yang sekuat-kuatnya kearah depan-atas dengan satu kaki untuk meraih ketinggian yang optimal saat melayang sehingga menghasilkan jarak lompatan yang sejauh-jauhnya. Ballesteros dalam Hendrayana (2014 hlm. 79) mengemukakan bahwa “Lompat jauh adalah hasil dari kecepatan horisontal yang dibuat sewaktu awalan dengan daya vertikal yang di hasilkan dari kekuatan kaki tolak. Hasil dari kedua gaya menentukan parabola titik gravitasi”. Sehingga hasil belajar pembelajaran lompat jauh tidak tercapai.

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh diantaranya faktor lingkungan, kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Maka orangtua dan para guru perlu memperhatikannya. Sarana dan fasilitas mempunyai arti penting dalam pendidikan. Lapangan olahraga misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Selain itu fasilitas yang digunakan oleh gurupun harus diperhatikan misalnya alat-alat olahraga yang memadai dan sebagainya karena ini akan memudahkan dalam pembelajaran. Kehadiran guru adalah mutlak, tanpa guru tidak akan terjadinya kegiatan belajar mengajar

disekolah. Tetapi guru yang seperti apa yang mampu menyukseskan belajar anak. Karena guru harus memiliki pengetahuan yang luas, memahami dan menentukan metode apa yang harus diterapkan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Kenyataan di lapangan, masih banyak siswa yang belum meminati pelajaran atletik bahkan cenderung kurang menyukainya di karenakan pembelajarannya yang memerlukan aktivitas fisik yang banyak dan berat, yang gerakannya sudah ditentukan hanya seperti itu saja, dan dilakukannya hanya mengandalkan kekuatan diri sendiri, mengakibatkan siswa kurang berminat melakukan aktivitas tersebut.

Para pendidik juga masih bingung ingin menerapkan metode seperti apa jika melakukan pembelajaran atletik khususnya materi lompat jauh, hasilnya cuma menerapkan siswa diperintahkan untuk melakukan pemanasan statis dan dinamis, kemudian lari mengelilingi lapangan, dan hanya melakukan gerakan lompat jauh itu sendiri secara berulang-ulang. Setelah itu guru memerintahkan anak suruh kumpul dan mengganti materi yang digemari oleh anak yaitu permainan bola besar yang notabene anak laki-laki yang melakukannya, sedangkan anak perempuannya bebas melakukan apa saja, yang sering dilakukannya adalah ganti baju kemudian menuju ke kantin atau diam di kelas. Menjadikan pembelajaran tersebut kurang menarik dan bervariasi.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu metode atau strategi pembelajarannya melalui pendekatan bermain, karena dengan menggunakan metode itu pendidik bisa berkreasi menerapkan permainan-permainan menarik yang menuju ke hasil belajar pembelajaran tersebut, serta para siswa juga tertarik dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Becker/Massini dalam Sidik (2011, hlm. 2) bahwa “ pelajaran atletik di sekolah tidak lagi menjadi mata pelajaran yang diminati umum”. Daya minat siswa cukup besar pada olahraga permainan, sehingga upaya yang harus dilakukan adalah membuat dan menyajikan aktivitas atletik ke dalam situasi bermain yang lebih menyenangkan.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Telah dibahas bahwa tujuan pendidikan ialah meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.

Jika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga yang lain). Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkapkan keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bila mana perlu guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Montessori, dkk dalam Sukintaka (1992, hlm. 6) menyebutkan “Permainan sebagai alat untuk mempelajari fungsi. Rasa senang akan terdapat dalam segala macam jenis permainan, akan merupakan dorongan yang kuat untuk mempelajari sesuatu”. Dan Bucher dalam Sukintaka (1992 hlm. 6) berpendapat bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orangtua, laki-laki maupun perempuan, maupun menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan rileks. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam seluk beluk permainan. Proses penyampaian materi atletik yang disajikan dengan cara

atau pola-pola permainan merupakan pendekatan yang mungkin akan lebih efektif, seperti halnya anak-anak dibawa ke alam kondisinya yang senang dengan bermain dan berlomba.

Berdasarkan hasil observasi dan survei terhadap proses pembelajaran atletik khususnya lompat jauh yang penulis lakukan di SMP Negeri 2 Lembang. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang digemari oleh setiap siswa karena mampu membuat siswa untuk berekspresi dan bergerak sesuai apa yang mereka inginkan serta siswa dapat bermain dan sekaligus belajar memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, dan moral. Akan tetapi siswa lebih memilih dan lebih gemar melakukan olahraga selain pembelajaran atletik. Sedangkan pembelajaran atletik kurang diminati oleh para siswa, dikarenakan pembelajarannya yang memerlukan aktivitas fisik yang berat, kemudian pada aktivitas pembelajarannya dominan melakukan gerakan yang berulang-ulang sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bahkan malas untuk melakukan gerakannya, sarana dan prasarana di sekolah juga belum mendukung, dan guru penjas masih menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang berminat melakukan aktivitas tersebut dan tidak tercapainya tujuan penjas serta hasil belajar siswa pada materi ini.

Oleh karena itu, penulis berupaya untuk membuat inovasi guna mensiasati kurang efektifnya pembelajaran atletik di sekolah dengan cara menerapkan pendekatan permainan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pendidikan yang berjudul: “Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Siswa SMP Negeri 2 Lembang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi faktor-faktor terjadinya masalah, antara lain :

1. Kurangnya fasilitas yang mendukung untuk mempelajari lompat jauh, sehingga materi yang akan dilakukan tidak tersampaikan dengan baik.
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam materi atletik khususnya lompat jauh.
3. Guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran lompat jauh.
4. Hasil belajar lompat jauh belum tercapai dengan baik.

C. Rumusan Masalah

Dengan bertitik tolak pada latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini, yaitu: Bagaimana penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa SMP Negeri 2 Lembang?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui bagaimana penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh siswa SMP Negeri 2 Lembang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Diharapkan dapat menjadi salah satu sumbangan ilmu pengetahuan sehingga lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungannya dengan masalah yang diteliti serta sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Sebagai dorongan untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dan bahan masukan bagi para guru pendidikan jasmani tentang penerapan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran.

F. Batasan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang penulis kemukakan, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Variabel penelitian hanya terbatas kepada penerapan pendekatan bermain terhadap hasil belajar lompat jauh SMP Negeri 2 Lembang.
2. Subjek penelitian terbatas hanya kepada siswa SMP kelas VII SMP Negeri 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat. Subjek yang diteliti sebanyak 36 orang.
3. Lokasi penelitian adalah di SMP Negeri 2 Lembang Jl. Maribaya No. 129 Kabupaten Bandung Barat.
4. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas.
5. Dalam penelitian ini meneliti hasil belajar psikomotor.
6. Penelitian ini hanya menggunakan gaya jongkok dalam lompat jauh.

G. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi tentang uraian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, adapun struktur organisasi dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari : latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : pada bagian ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori pendukung dan hipotesis skripsi. Kajian pustaka merupakan sebuah landasan yang teoritis dalam menyusun pernyataan-pernyataan penulis, tujuan serta hipotesis. **BAB II** terdiri dari :

1. Pembahasan teori-teori dan konsep bidang yang dikaji dalam penelitian
2. Pemaparan yang mengenai anggapan dasar dan hipotesis mengenai penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN : pada bagian ini berisi mengenai penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang akan digunakan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN : pada bagian ini berisi mengenai hasil penelitian, temuan-temuan dalam penelitian dan pembahasan mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN : pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan penelitian.